



IR Book

2023년 11월



유의 사항

본 자료의 포함된 "예측정보"는 별도 확인절차를 거치지 않은 정보들입니다. 이는 과거가 아닌 미래의 사건과 관계된 사항으로 회사의 향후 예상되는 경영현황 및 재무실적을 의미하고, 표현상으로는 '예상', '전망', '계획', '기대' 등과 같은 단어를 포함합니다.

위 "예측정보"는 향후 경영환경의 변화 등에 따라 영향을 받으며, 본질적으로 불확실성을 내포하고 있는 바, 이러한 불확실성으로 인하여 실제 미래 실적은 "예측정보"에 기재되거나 암시된 내용과 중대한 차이가 발생할 수 있습니다.

또한, 향후 전망은 본 자료의 작성시점 기준으로 작성된 것이며 현재 시장상황과 회사의 경영방향 등을 고려한 것으로 향후 시장환경의 변화와 회사계획수정 등에 따라 변경될 수 있으며, 별도의 고지 없이 변경될 수 있음을 양지하시기 바랍니다.

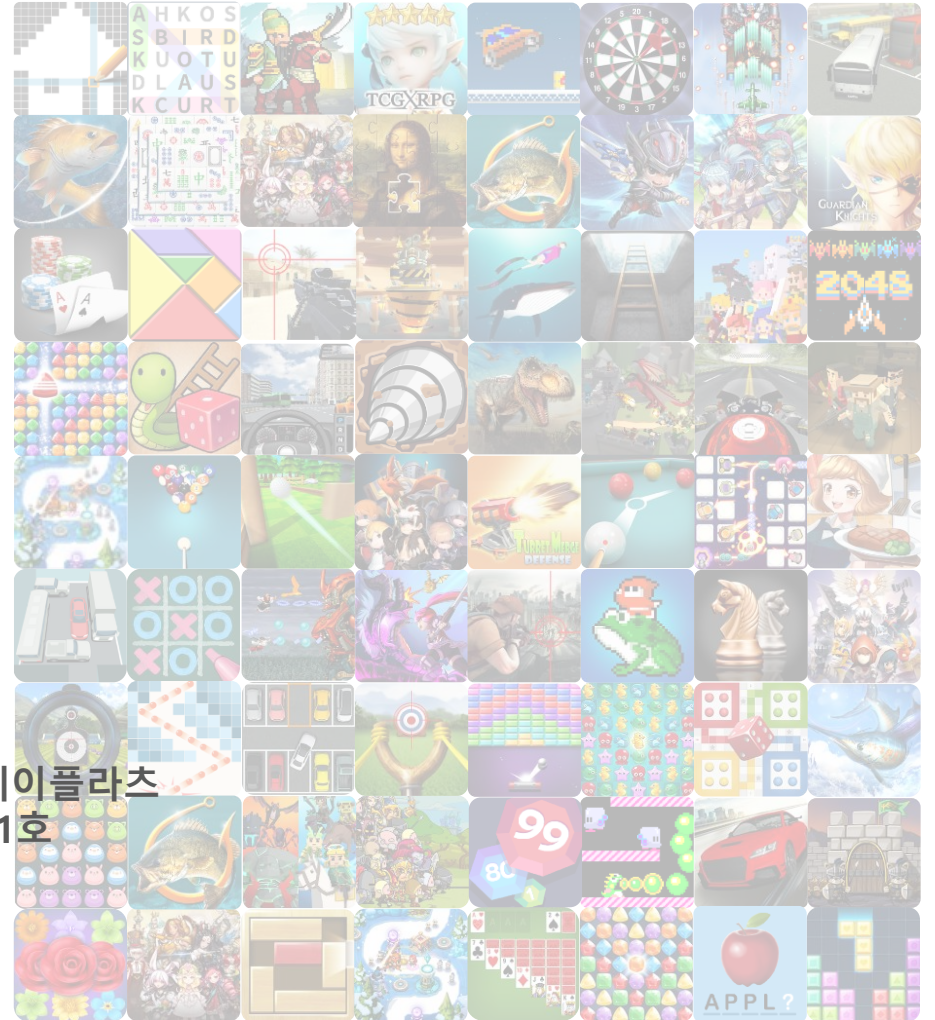
이러한 불확실성으로 인해 회사는 본 자료에서 서술된 재무정보 및 영업성과의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, '예측정보'에 명시적 또는 묵시적으로 포함된 내용과 중대한 차이가 있을 수 있음을 밝혀드립니다.

따라서 투자자는 이 자료에 포함되어 있는 정보만을 믿고 투자결정을 하지 말아야 하며, 투자책임은 전적으로 투자자 자신에게 있음을 밝혀드립니다.

About MOBIRIX

1. 회사 개요
2. 주요 사업 현황
3. 주요 경쟁력
4. 신작 라인업
5. Appendix
(2023.3Q 실적자료)

회사명	(주)모비릭스
대표이사	임 중 수
설립일	2007년 7월 9일
자본금	9.6억
직원수	294명
주요제품	모바일 게임 개발 서비스
본사주소	서울시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 604호-607호,901호,902호 일부,1401호
홈페이지	www.mobirix.com



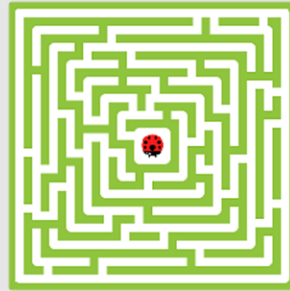
2004~2010



캐주얼 게임 역량 강화

- 모비릭스 설립 (2004, 법인전환 2007)
- 파라오의 보석 이달의 우수게임상 수상
- 문화관광부장상 모바일 부문
- 모바일 게임 8종 출시 체스마스터 등
- 모바일 게임 제작, 컨버팅, 퍼블리싱 사업개시
- KT2010 SHOW 모바일 게임 어워즈 최우수상 수상

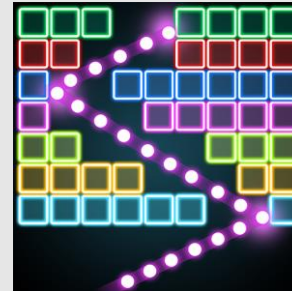
2011~2015



다운로드 & 광고수익 확대

- 국내 안드로이드/iOS 모바일게임 50종 출시
- Google Play/iOS 게임 글로벌 출시 및 광고플랫폼 수익화 사업 시작
- '스도쿠와 세계탐험' 미래창조과학부 주최 제2회 대한민국 앱 이노베이션 우수상 수상
- '미로찾기의 왕(Maze King)' 구글플레이 1,000만 다운로드 달성
- 월간 글로벌 신규다운로드 1,000만 달성

2016~2020



벽돌깨기퀘스트출시 & 투자유치

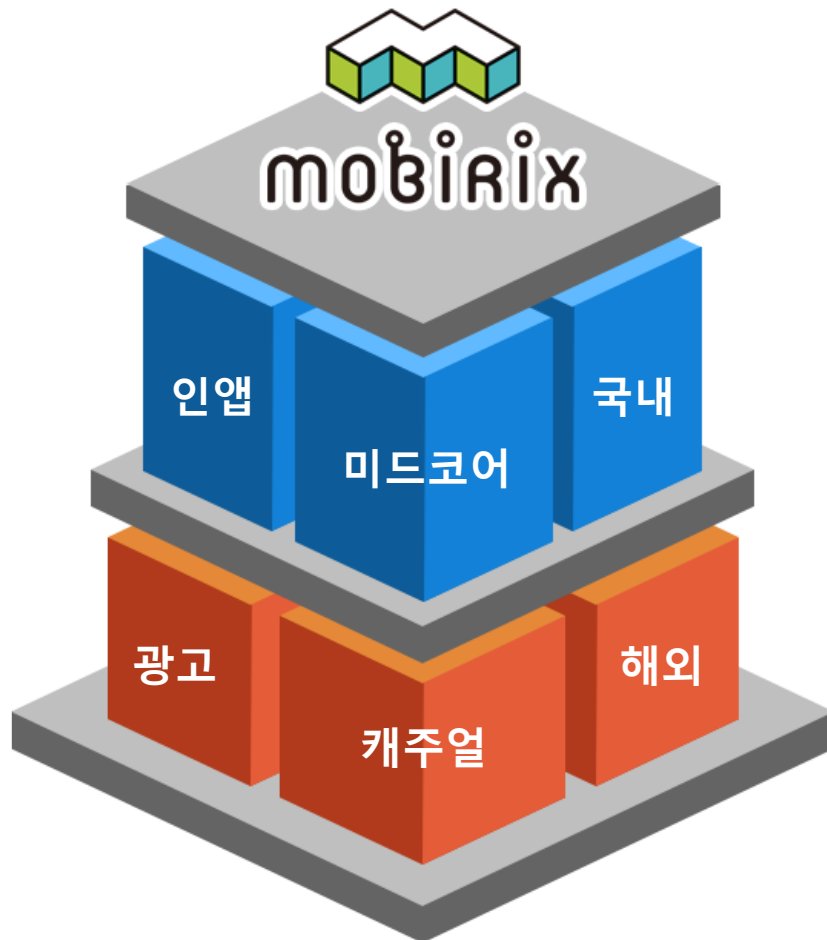
- 벽돌깨기퀘스트, 벽돌깨기퍼즐 출시 (2017)
- Apple Search Ads 마케팅 성공사례
- 투자유치(유상증자)
 - 네오위즈 플레이스튜디오(2015, 10억)
 - 미래창조 지온펀드4호(2015,10억)
 - 미래창조 LB선도기업투자펀드 20호 (2015, 40억)
 - 네오위즈 (2016, 49억)

2021~현재



코스닥 상장 & 미드코어 확대

- 코스닥시장 상장 (2021)
- 던전기사키우기, 관우키우기 IP 앱인수
- 자회사 모비릭스 파트너스 설립 (2021)
- 블록체인 BORA 2.0 Governance Council 참여 (2022)
- 모비릭스파트너스 주주배정 유증참여 (2022, 200억)



수익구조

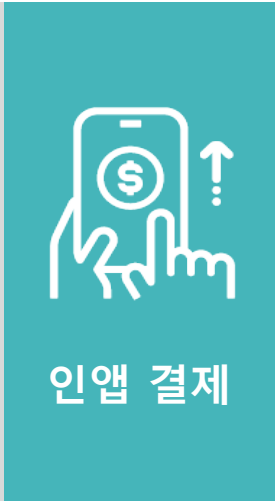


장르

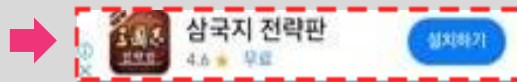
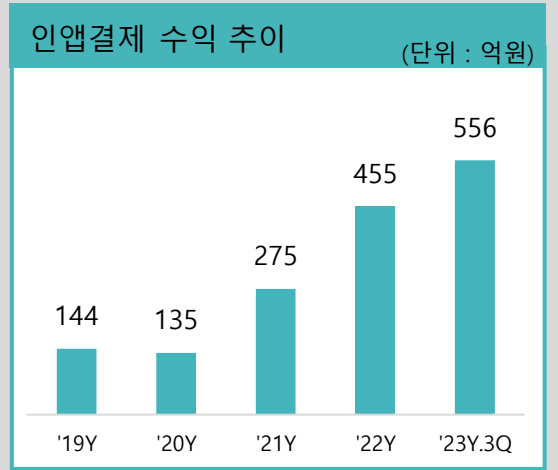


국가

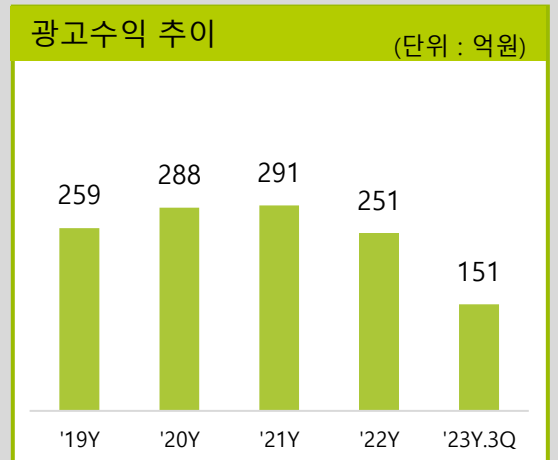




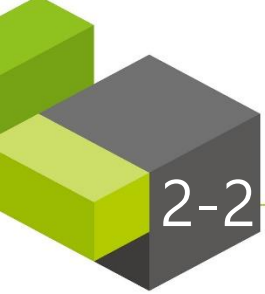
게임 내 재화구매 및 광고제거
구독권 결제 통해 수익



인게임 화면에 배너 및 전면 광고 노출 통해 광고료 수취



※ 상가지료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준
 ※ 상가지료는 '23년 3Q 누적 기준.

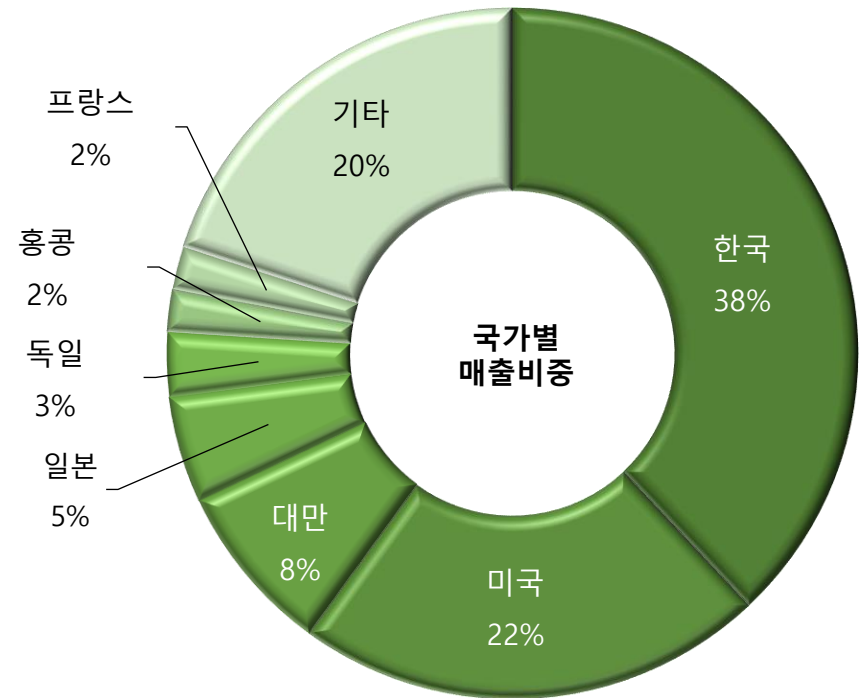
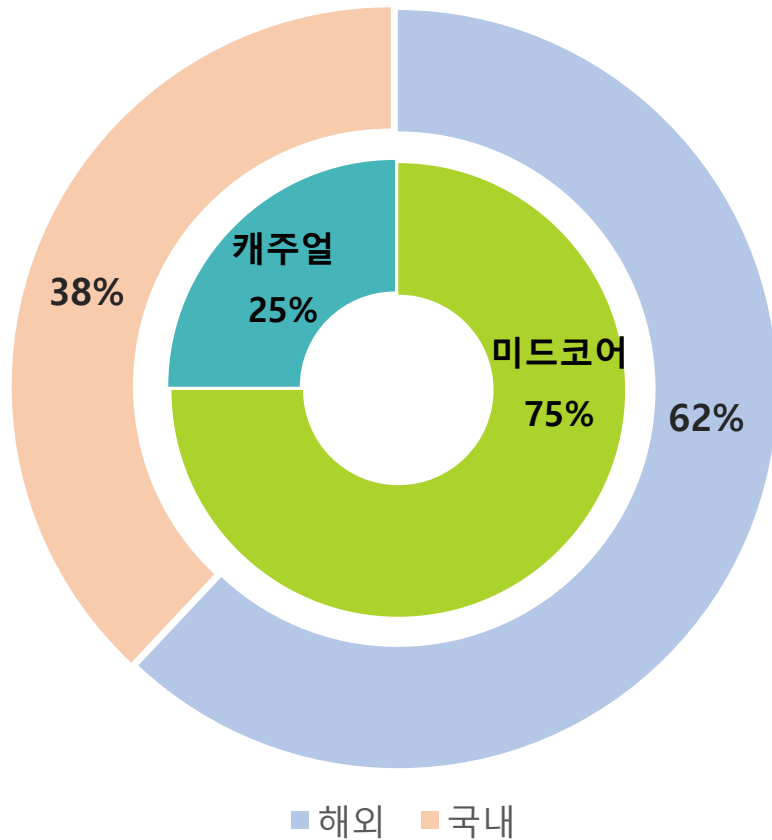


주요 사업 서비스 게임

국가별 매출 구성



해외/국내 장르별 매출현황 비교

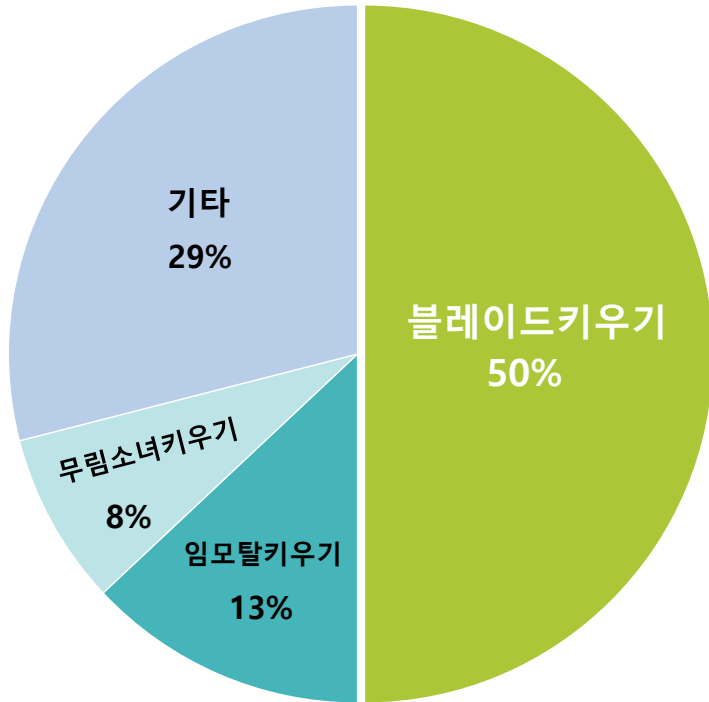


※ 상기자료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준
 ※ 상기자료는 '23년 3Q 누적 기준.

장르별 주요서비스 게임

미드코어

게임 수 48개 / 매출비중 75 %



블레이드키우기

267 억원 (매출액)

2022.02 (출시일)

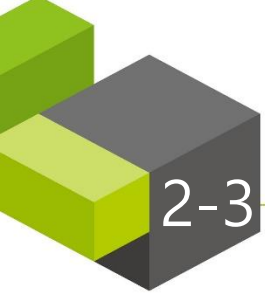


임모탈키우기

67 억원 (매출액)

2022.11 (출시일)

※ 상기자료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준
 ※ 상기자료는 23년 3Q 누적 기준.

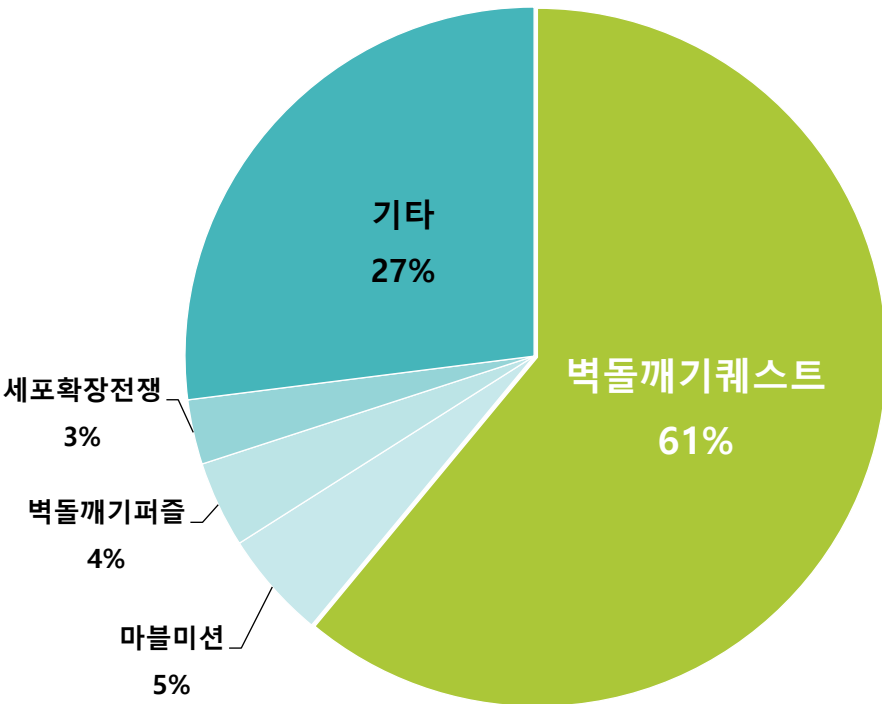


장르별 주요서비스 게임



캐주얼

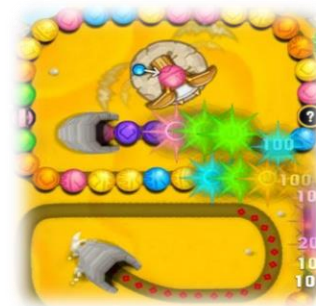
게임 수 220개 / 매출비중 25 %



벽돌깨기퀘스트

9,310,005 (9월 MAU)

2017.10 (출시일)



마블미션

967,805 (9월 MAU)

2018.07 (출시일)

※ 상기자료는비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준
※ 상기자료는 '23년 3Q 누적 기준.



균형 잡힌 게임 포트폴리오



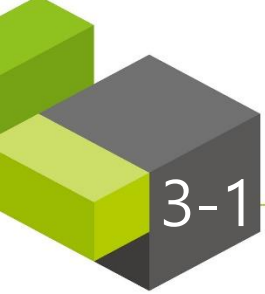
내부 Cross Promotion



글로벌 TOP 퍼블리셔



MOBIRIX Partners



균형 잡힌 게임 포트폴리오



누적다운로드 수 2,000만 이상 게임 다수 보유



World Football League
2억 8000만+



Bricks Breaker Quest
1억 2300만+



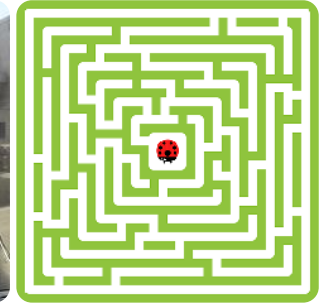
Fishing Hook
1억 450만+



Air Hockey Challenge
7,300만+



Zombie Hunter King
6,600만+



Maze King
5,850만+



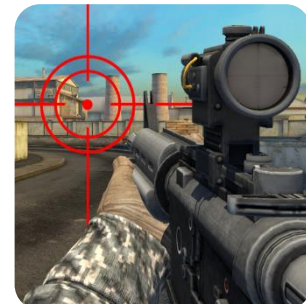
Snake & Ladders King
5,800만+



Hit & Knock down
4,750만+



Marble Mission
4,400만+



Zombie Fire
4,000만+



Catapult Quest
3,700만+



Shooting King
3,650만+

외 200여종 이상

※ 구글 플레이 + iOS 외, 마켓누적 다운로드 수 기준

※ 출처: Google Play Console + Apple Appstore connect + MS store +Galaxy store (2023년 9월 기준)

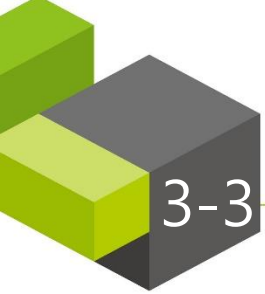


내부 Cross Promotion을 통한 모객 가속화

자체 게임 내 유사 장르간 교차 홍보.

마케팅 비용 없이 유저 유입.

게임의 성장 가능성 판단 용이.




글로벌 TOP 퍼블리셔



국내 퍼블리셔 중 글로벌 다운로드 수 Top tier 모비릭스

AOS

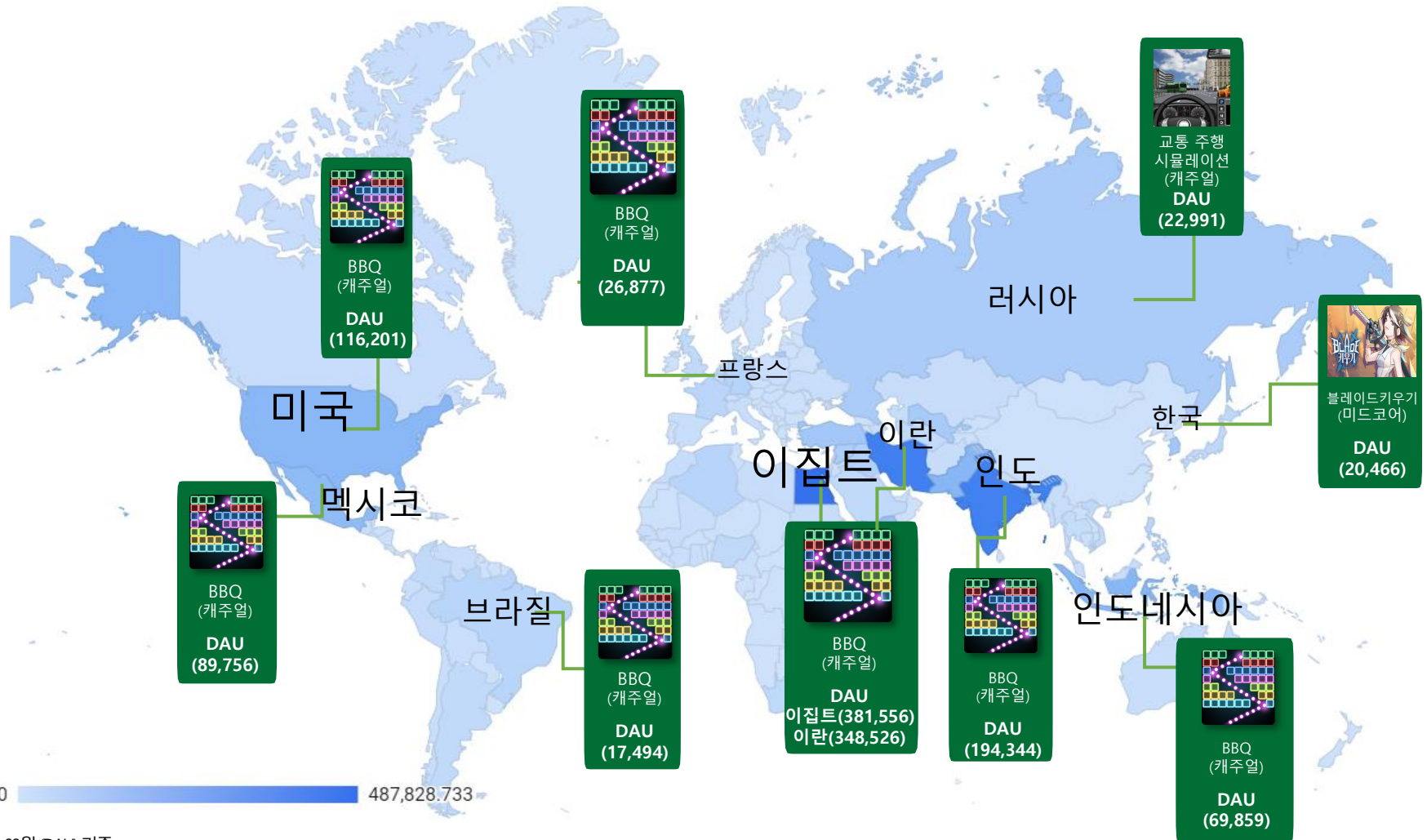
순위	회사명	다운로드 수
1	 ONESOFT	
2	 AZUR GAMES	
3	 Unity	
	⋮	
63	 mobirix	9,225,504
글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 상위 6.3%		

AOS + IOS

순위	회사명	다운로드 수
1	 Tencent 腾讯	
2	 ONESOFT	
3	 AZUR GAMES	
	⋮	
67	 mobirix	9,554,709
글로벌 퍼블리셔 1,000개사 기준 상위 6.7%		

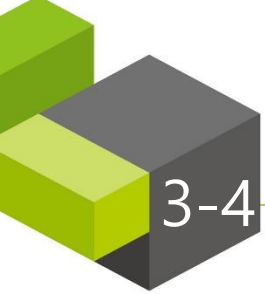
글로벌 TOP 퍼블리셔

국가별 DAU 상위게임

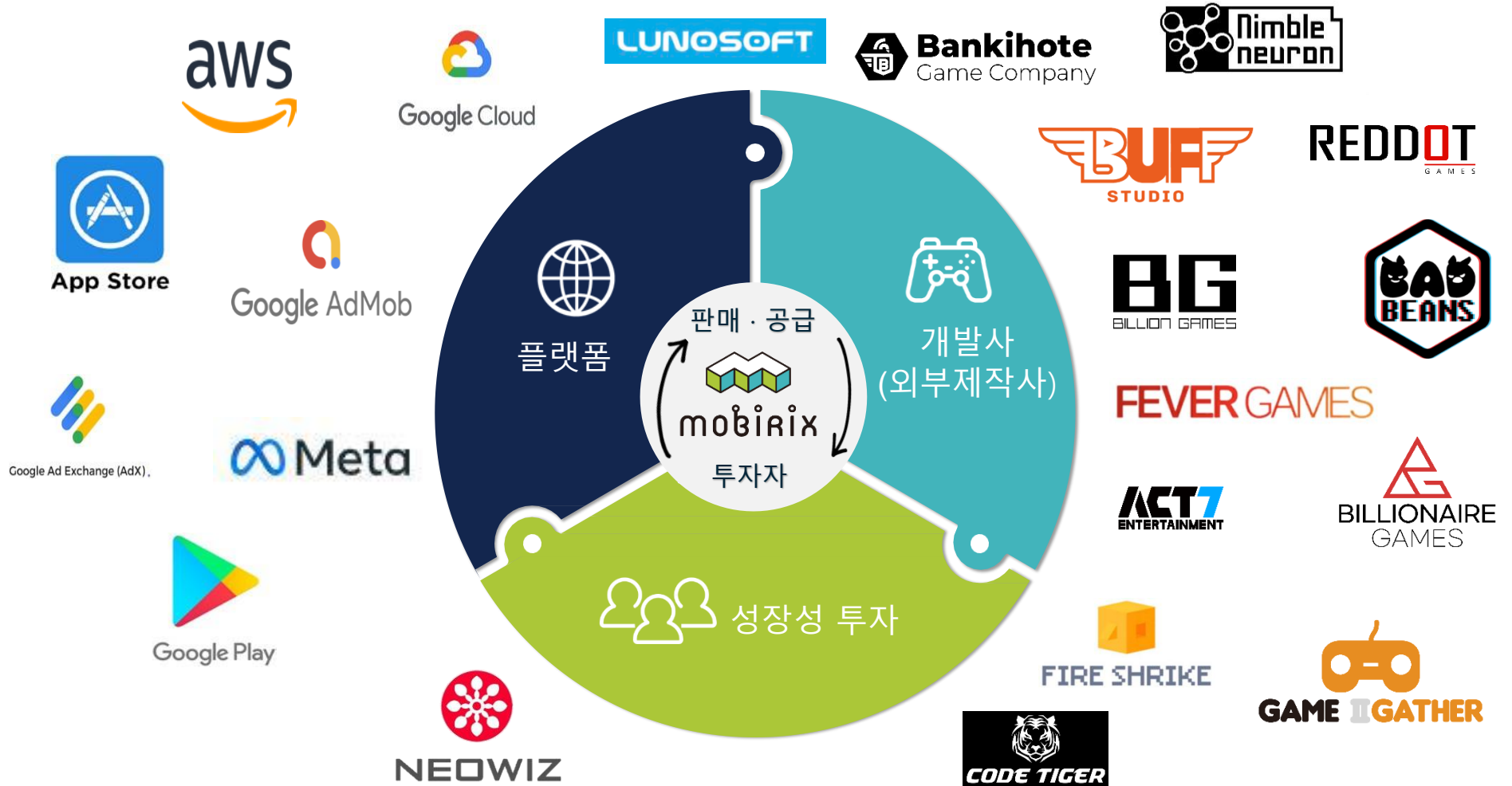


※ 2023년 09월 (DAU) 기준

※ DAU: Firebase 분석툴이 탑재된 프로젝트에 한하여 데이터 추출



MOBIRIX Partners



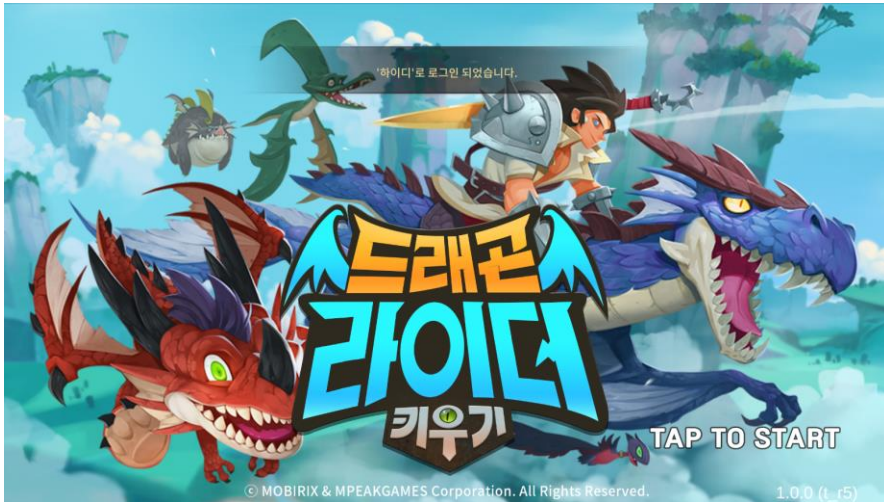
※ 출처: 각사 홈페이지



매치 퍼즐 블라스트 (캐주얼)

몰입감이 넘치고, 중독성 있는 투매치 류 퍼즐 게임

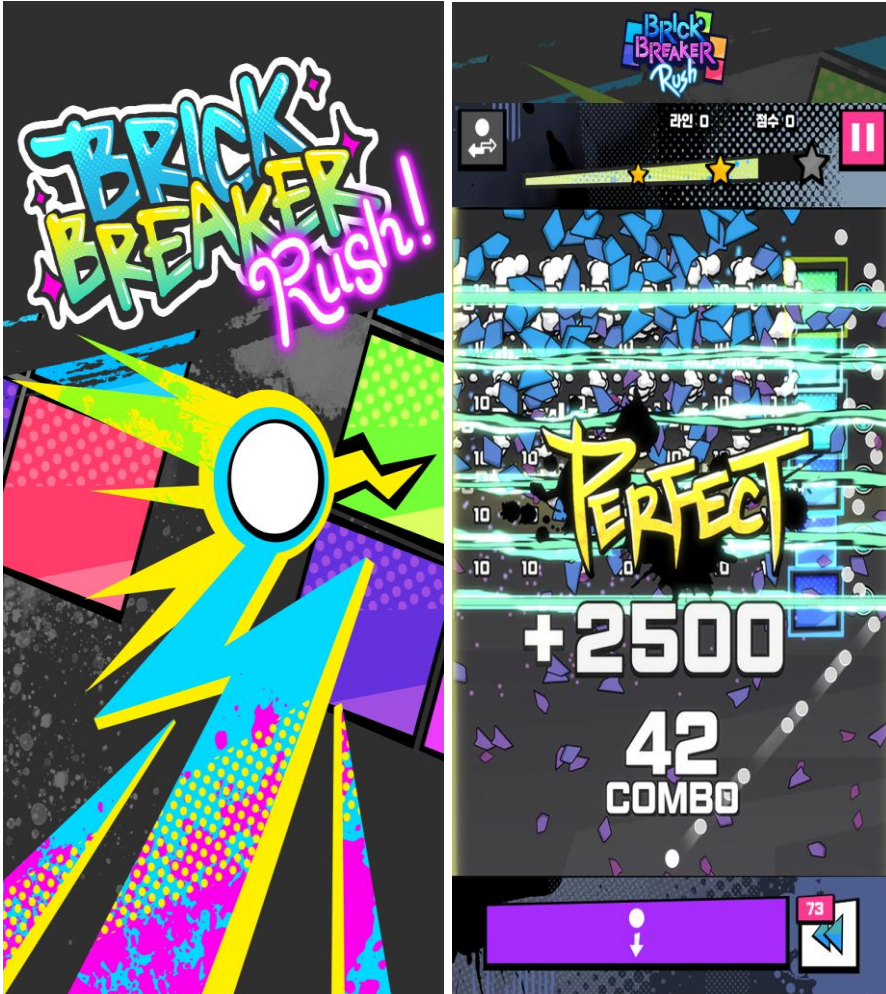
- 타이틀 : 매치 퍼즐 블라스트(Match Puzzle Blast)
- 특 징 : 간단한 룰과 쾌감있는 스피디한 퍼즐 게임
- 시스템 : 아기자기하고 다양한 특수블록을 이용하여 스테이지를 클리어하여 다른 유저와 경쟁
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS), 갤럭시(SGS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : 11월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



드래곤 라이더 키우기(RPG)

드래곤과 함께 모험을 떠나고 성장하는 방치형 RPG

- 타이틀 : 드래곤 라이더 키우기 (Dragon Rider Idle)
- 특 징 : 각 속성에 맞게 조합하는 재미가 있는 드래곤 파티
- 시스템 : 장비, 동료, 인피니티 스톤, 유물, 룬 등 다채로운 성장
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : 11월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



Brick Breaker Rush (벽돌깨기/캐주얼)

다양한 장애물의 벽돌을 한 번의 터치로 모두 제거하는
벽돌 깨기 게임

- 타이틀 : 벽돌 깨기 러쉬
- 특 징 : 귀여운 동물들과 함께 떠나는 퍼즐 모험
- 시스템 : 다양한 게임 모드 구성
- 운영체제 :
 - Android(Google, Samsung, Amazon), IOS(Apple)
 - PC(Google Play Games, MS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : 11월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



암흑 전사 키우기 (방치형 RPG)

미드코어 RPG의 깊이와 손쉬운 방치형 RPG의 재미 극대화

- 타이틀 : 암흑 전사 키우기
- 특 징 : 디아블로3의 재미 + 방치형의 재미 극대화
- 시스템 : 아이템 파밍의 재미 극대화한 자동 진행형 RPG
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : 12월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



이세계 헌터 키우기 (방치형 RPG)

손쉬운 플레이와 화려한 스킬로 타격감이 느껴지는
3D 방치형 RPG

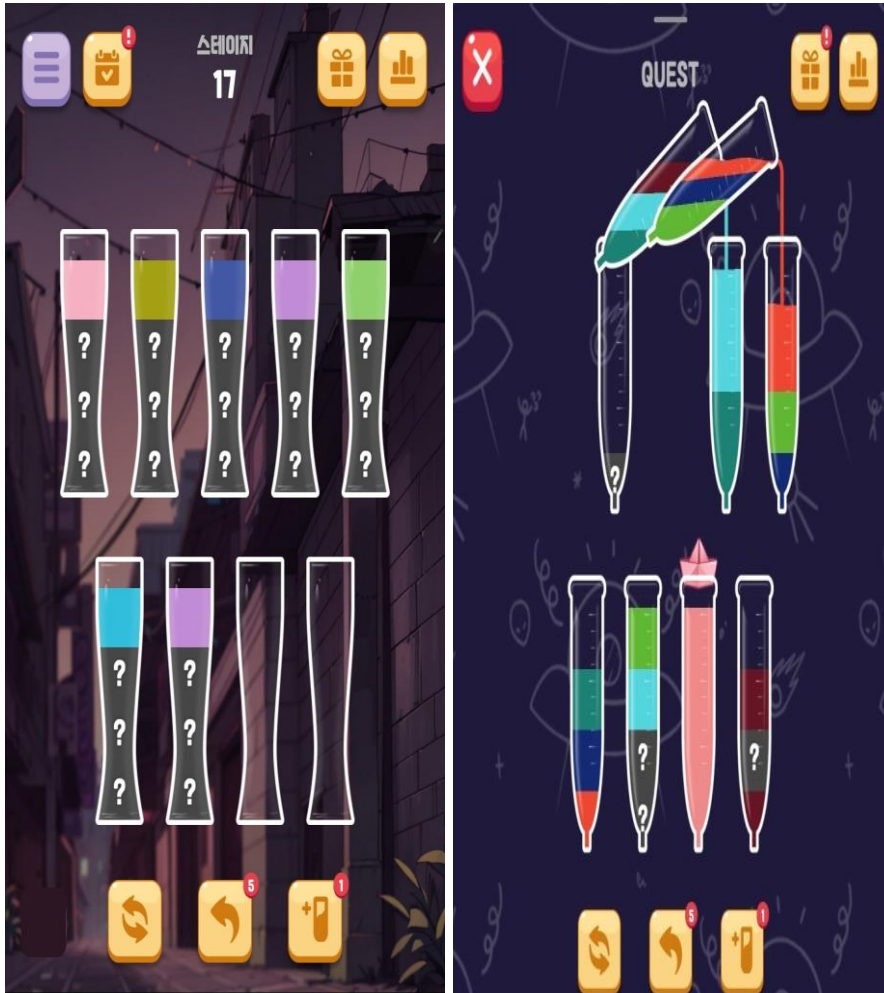
- 타이틀 : 이세계 헌터 키우기
- 특 징 : 기존 방치형 게임들에서 보기 힘들었던 3D 그래픽의 화려한 액션
- 시스템 : 13여종의 스킬과 그림자 군단을 소환하여 함께 전투하는 고퀄리티 3D 방치형 RPG
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : 12월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



명인 바둑 (캐주얼)

난이도 별 최적화 된 시가 탑재된 정통 바둑의 진수를 느낄 수 있는 바둑 게임

- 타이틀 : 명인바둑
- 특 징 : 난이도별 최적화된 인공지능과 대전 할 수 있는 바둑 게임
- 시스템 : 1인, 2인 대국, 사활, 프로기보 등 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있는 바둑의 묘미를 잘 살린 바둑 게임
- 운영체제 :
 - Android(Google, Samsung, Amazon), IOS(Apple)
 - PC(Google Play Games, MS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : 12월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



Water Sort Quest (퍼즐/캐주얼)

같은 색의 물을 모아 튜브를 완성하는 퍼즐 게임

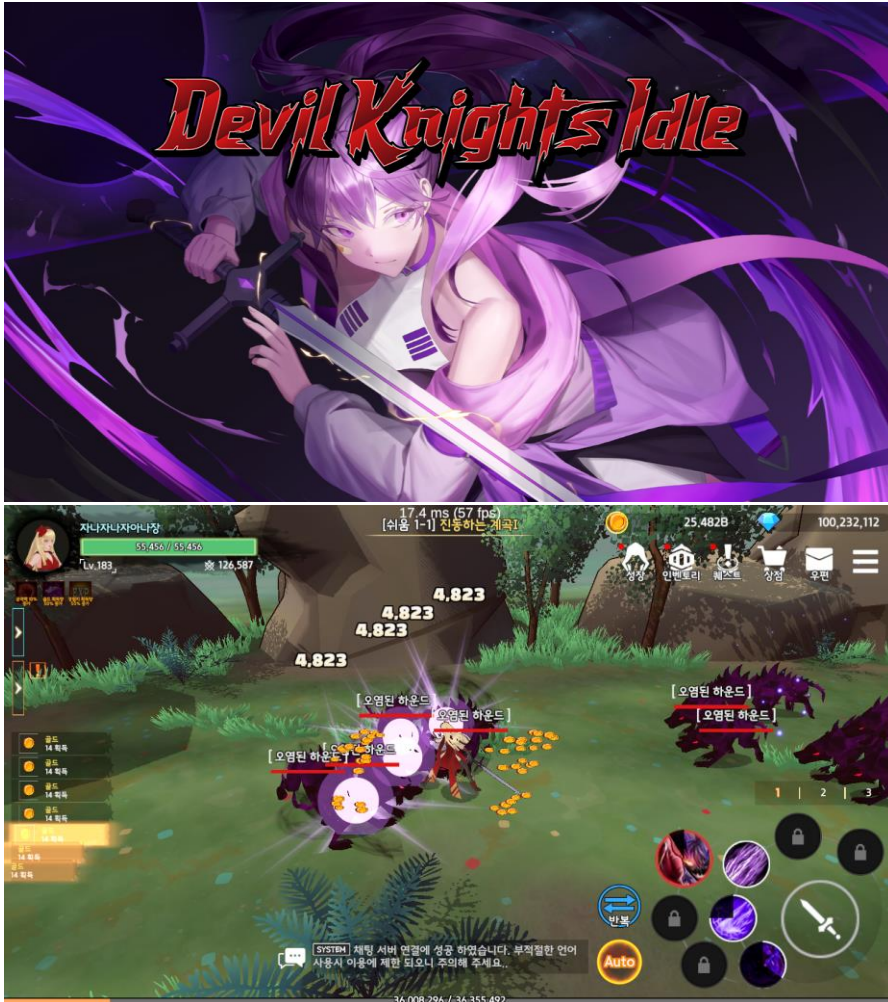
- 타이틀 : 워터 소트 퀘스트
- 특 징 : 가볍게 플레이 할 수 있는 게임으로 두뇌 훈련에 도움
- 시스템 : 가장 편안하고 도전적인 퍼즐 게임이며 시간 제한이 없는 게임
- 운영체제 :
 - Android(Google, Samsung, Amazon), IOS(Apple)
 - PC(Google Play Games, MS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : 12월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



Hide N Seek Adventure (캐주얼)

풀 네트워크 환경에서 메타버스 유저들을 자극!

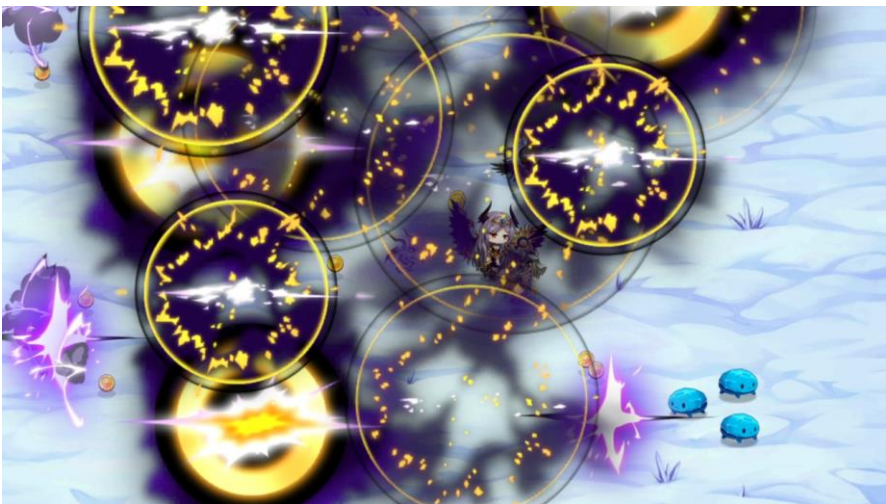
- 타이틀 : 숨바꼭질 어드벤처(Hide N Seek Adventure)
- 특 징 : 글로벌 누구나 아는 숨바꼭질 소재로 온라인 환경속에서 상대방을 찾고 대결하는 게임이며, 승리를 통해 캐릭터를 바꿔가며 플레이 가능
- 시스템 : 15인이 솔래로 구분하여 풀 네트워크 대결
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '24년 1월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



데빌나이츠 키우기 (방치형 RPG)

다양한 스킬 타격감의 재미를 느낄 수 있는 미드코어 RPG

- 타이틀 : 데빌나이츠 키우기
- 특 징 : 3D디자인의 매력, 스킬 타격감, 넓은 필드
- 시스템 : 승급시스템(단계별로 악마화 습득)
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '24년 1월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)



루시퍼 키우기 (방치형 RPG)

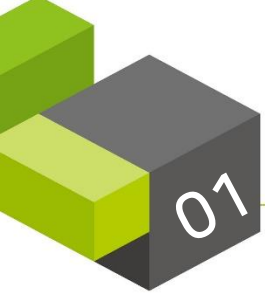
쉽고 빠르게 성장 가능한 핵 앤 슬래시 방치형 RPG

- 타이틀 : 루시퍼 키우기
- 특 징 : 다양한 스킬 조합을 통해 화려하고 강력한 전투 이펙트
- 시스템 : 빛과 어둠 속성으로 구성된 임팩트 있는 스킬 구성
+ 다양한 코스튬을 사용한 나만의 캐릭터 제작
- 운영체제 : 안드로이드(AOS), 애플(IOS)
- 엔 진 : 유니티 3D
- 서비스 : '24년 1월 글로벌 서비스 예정 (중국제외)

Appendix.

2023.3Q 실적자료

1. 실적 요약
2. 영업수익 분석
3. 매출구성
4. 해외 매출비중
5. 영업비용 분석
6. 요약 연결재무제표

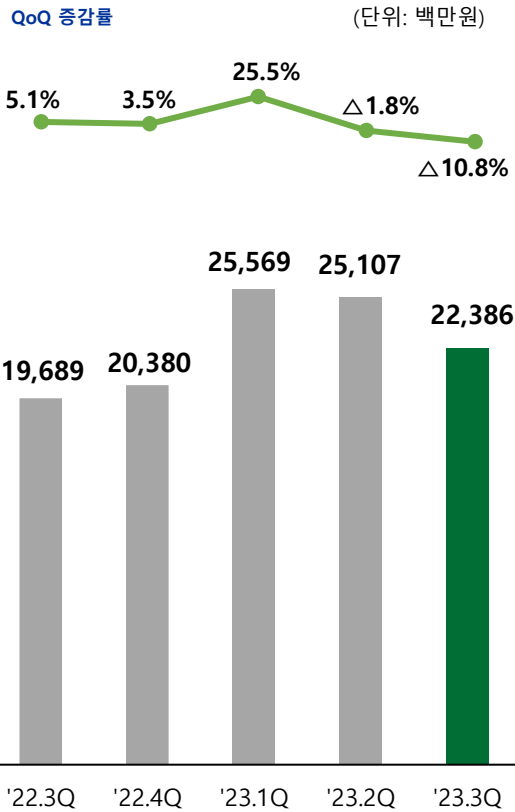


실적 요약

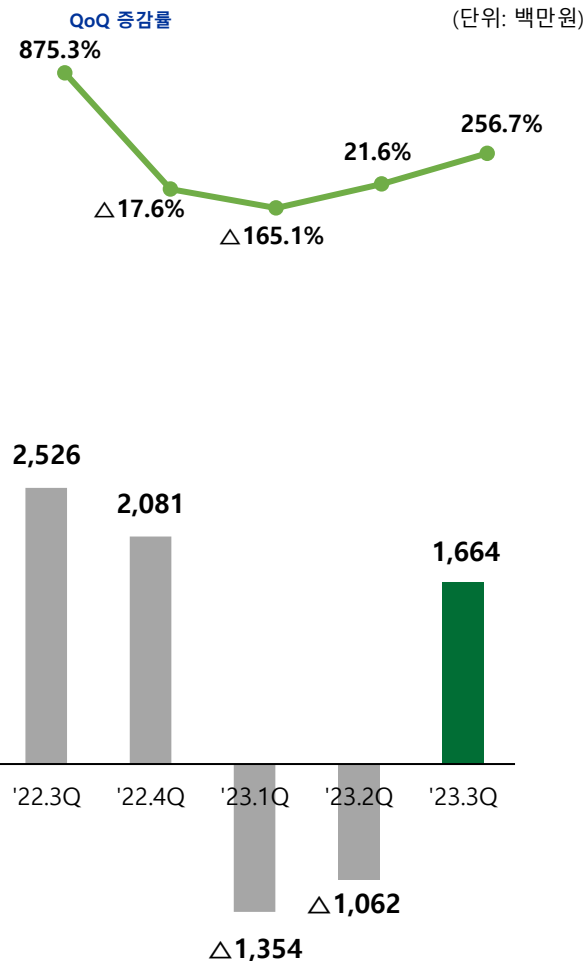


- ▶ 영업수익 22,386 백만원 (YoY +13.7%, QoQ Δ 10.8%)
- ▶ 영업이익 1,664 백만원 (YoY Δ 34.1%, QoQ +256.7%), 당기순이익 2,224 백만원 (YoY Δ 9.8%, QoQ +383.7%)

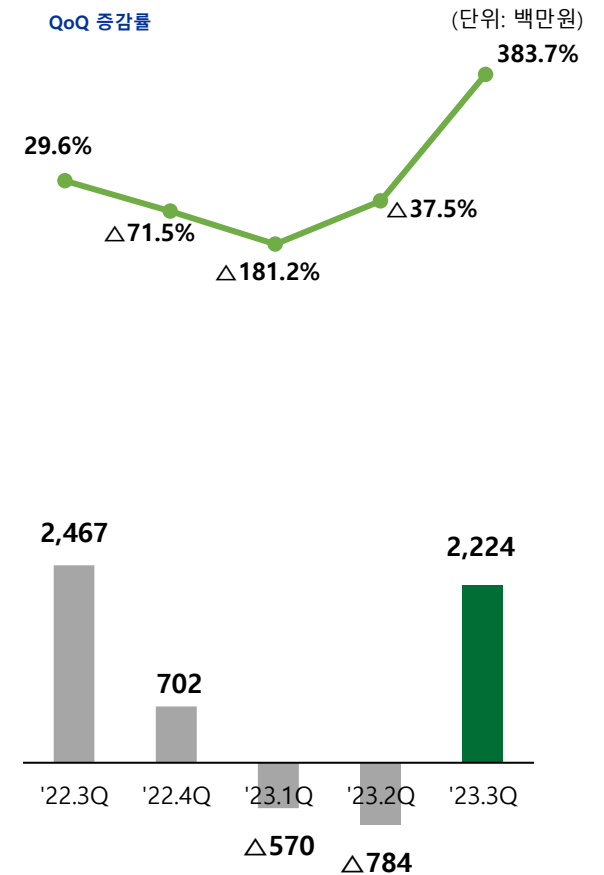
영업수익



영업이익



당기순이익



※ 상기자료는 연결재무제표 기준.



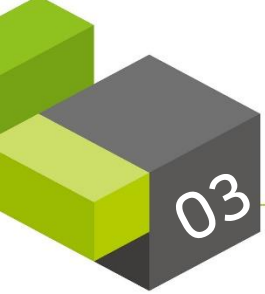
영업수익 분석



(단위: 백만원)

구 분	'22.3Q	'22.4Q	'23.1Q	'23.2Q	'23.3Q	YoY	QoQ	비 고
영업수익	19,689	20,380	25,569	25,107	22,386	13.7%	△10.8%	
인앱결제	13,263	14,238	20,286	19,802	15,559	17.3%	△21.4%	
해외	8,887	8,286	10,357	11,147	9,527	7.2%	△14.5%	
국내	4,376	5,952	9,929	8,655	6,032	37.8%	△30.3%	
광고	6,324	5,949	4,994	5,095	5,002	△20.9%	△1.8%	
해외	5,479	5,122	4,083	4,314	4,358	△20.5%	1.0%	
국내	845	827	911	781	644	△23.8%	△17.5%	
기타(비게임부문)	102	194	289	210	1,825	1,689.2%	769.0%	모비릭스파트너스 투자수익에 따른 기타수익 증가

※ 상기자료는 연결재무제표 기준.



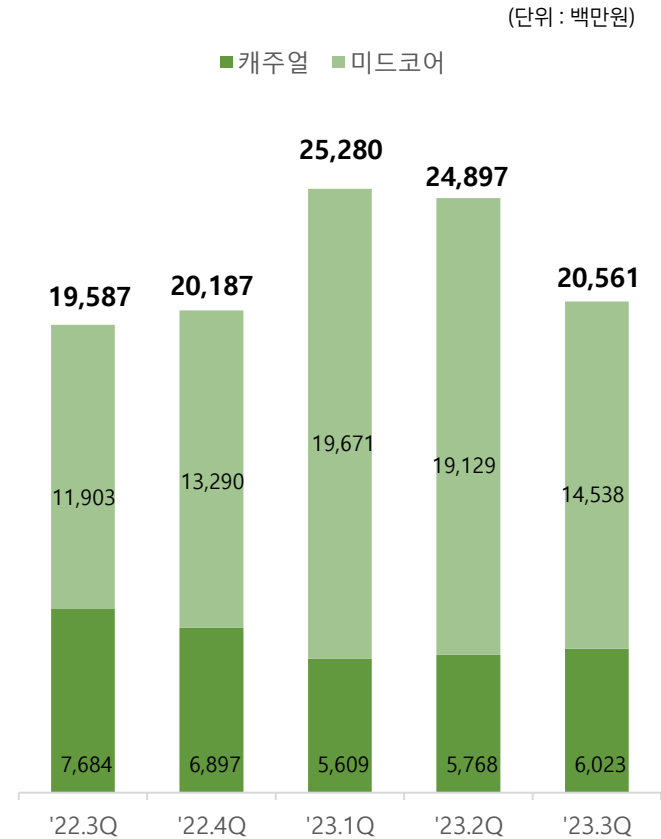
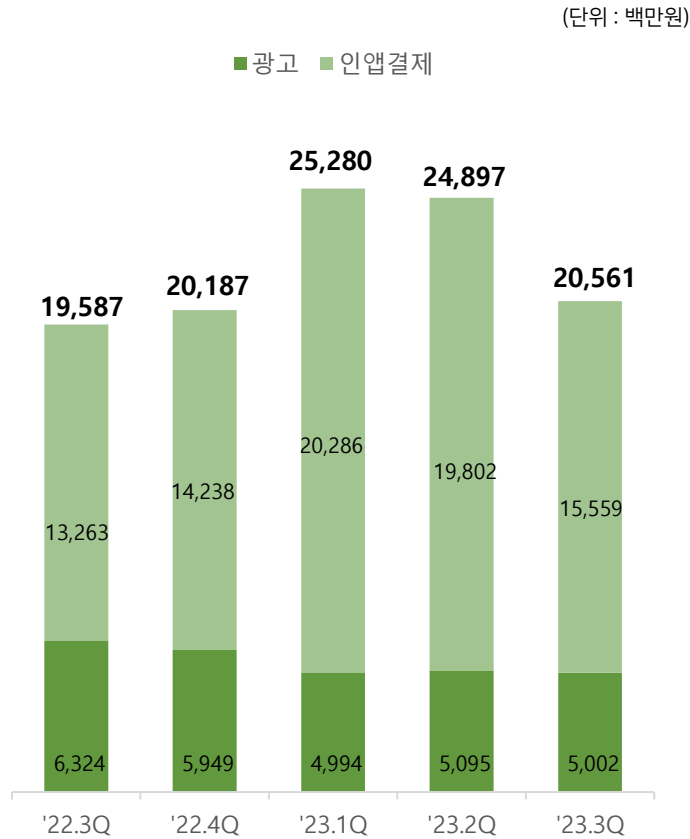
매출 구성



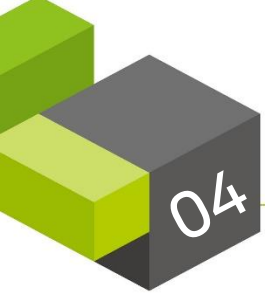
- ▶ 인앱결제 15,559백만원 (YoY +17.3%, QoQ Δ 21.4%), 광고 5,002백만원 (YoY Δ 20.9%, QoQ Δ 1.8%)
- ▶ 미드코어 14,538백만원 (YoY +22.1%, QoQ Δ 24.0%), 캐주얼 6,023백만원 (YoY Δ 21.6%, QoQ +4.4%)

인앱/광고 매출 구조

장르별 매출(인앱+광고)



※ 상기자료는 비게임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준

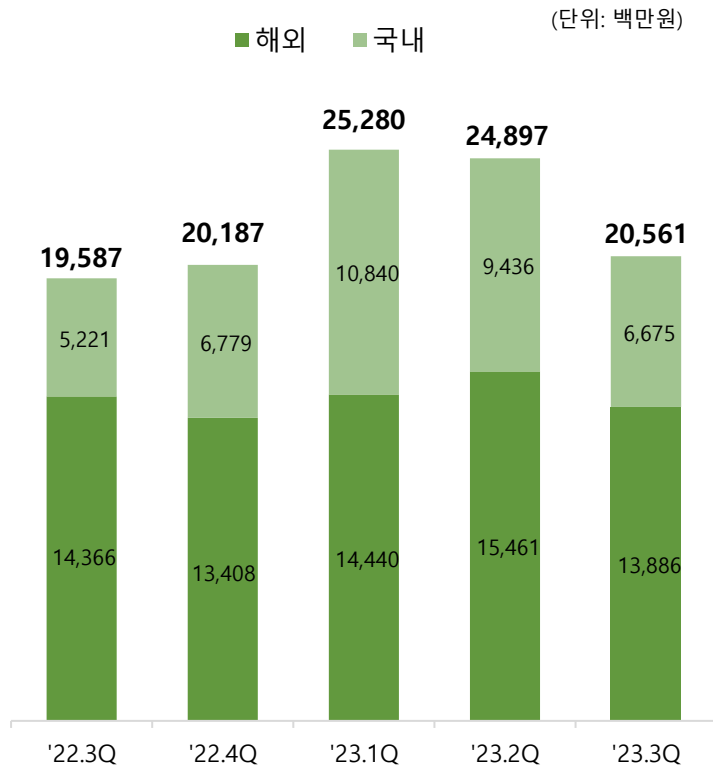


해외 매출 비중

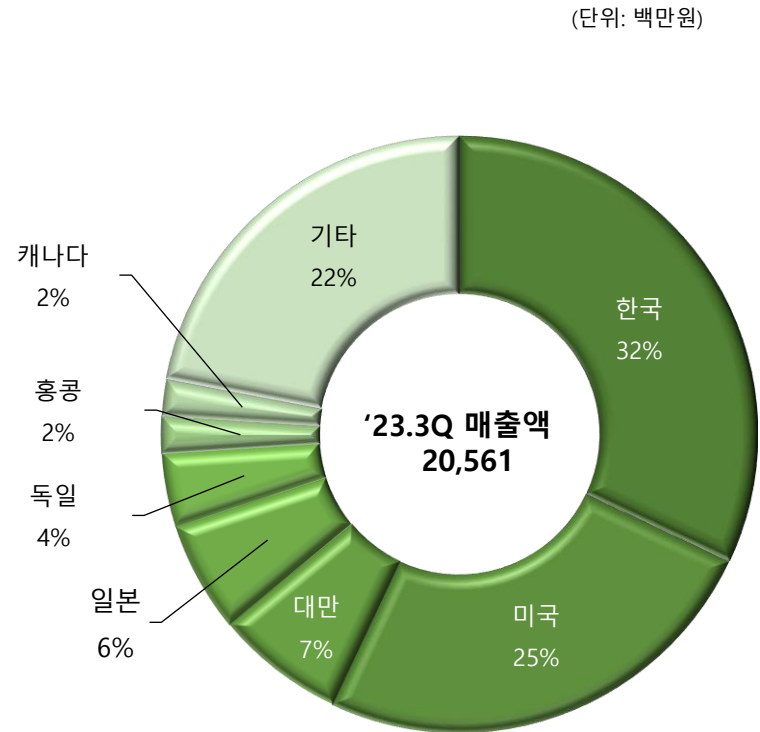


▶ 해외매출 13,886백만원 (YoY Δ 3.3%, QoQ Δ 10.2%), 국내매출 6,675백만원 (YoY +27.8%, QoQ Δ 29.3%)

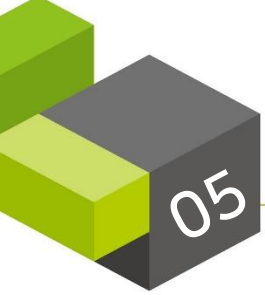
🏠 국내/해외 매출 현황



🏠 국가별 매출 비중



※ 상기자료는 비계임사업부문인 증속회사제외한 매출 기준



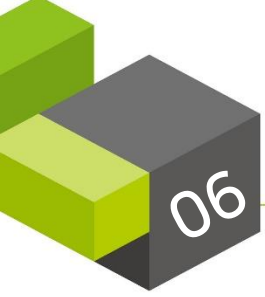
영업비용 분석



(단위: 백만원)

구 분	'22.3Q	'22.4Q	'23.1Q	'23.2Q	'23.3Q	YoY	QoQ	비 고
영업비용	17,163	18,300	26,923	26,169	20,722	20.7%	△20.8%	
플랫폼수수료	3,967	4,401	5,987	6,162	4,815	21.4%	△21.9%	
RS정산수수료	2,128	2,968	2,362	3,379	2,651	24.6%	△21.5%	
서버이용료	163	184	300	342	364	123.3%	6.4%	
마케팅수수료	6,526	6,103	13,081	10,815	6,480	△0.7%	△40.1%	
인건비성 경비	2,392	2,943	3,162	3,584	4,222	76.5%	17.8%	
상각비	613	614	596	631	652	6.4%	3.3%	
기타비용	1,374	1,087	1,435	1,256	1,538	11.9%	22.5%	
영업손익	2,526	2,081	△1,354	△1,062	1,664	△34.1%	256.7%	- 마케팅비축소를 통한 이익개선 - 모비릭스파트너스 투자수익에 따른 영업이익 증가
당기순이익	2,467	702	△570	△784	2,224	△9.9%	383.7%	

※ 상기자료는 연결재무제표 기준.



요약 연결재무제표



연결재무상태표

(단위: 백만원)

구 분	'22.3Q	'22.4Q	'23.1Q	'23.2Q	'23.3Q
유동자산	54,718	56,654	57,954	60,462	55,712
비유동자산	32,062	29,828	32,706	28,279	28,357
자산총계	86,780	86,482	90,660	88,742	84,069
유동부채	5,289	5,797	9,367	8,384	5,499
비유동부채	1,441	857	1,019	1,258	863
부채총계	6,730	6,653	10,387	9,642	6,362
자본금	960	960	960	960	960
자본잉여금	36,531	36,531	36,531	36,531	36,531
자본조정	5,780	5,780	5,780	5,780	5,780
기타포괄손익누계액	6,743	5,820	6,835	6,446	2,829
이익잉여금	30,034	30,736	30,166	29,382	31,607
자본총계	80,049	79,828	80,273	79,100	77,707

연결손익계산서

(단위: 백만원)

구 분	'22.3Q	'22.4Q	'23.1Q	'23.2Q	'23.3Q
영업수익	19,689	20,380	25,569	25,107	22,386
영업비용	17,163	18,300	26,923	26,169	20,722
영업손익	2,526	2,081	△1,354	△1,062	1,664
영업외수익	787	△125	1,100	889	976
영업외비용	37	3,455	332	468	57
법인세차감 전 순손익	3,276	△1,499	△585	△640	2,583
법인세비용	809	△2,201	△15	144	358
당기순손익	2,467	702	△570	△784	2,224



mobirix

㈜모비릭스 | 서울특별시 금천구 가산디지털1로 186 제이플라츠 604-607호,901호,902호 일부,1401호 | <https://www.mobirix.com>